

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Penelitian

Band merupakan sebuah kelompok musik yang terdiri dari beberapa personil dan setiap personil mempunyai peran tersendiri untuk memainkan instrumen atau alat musik sesuai kemampuan mereka. Biasanya dalam satu band terdiri dari *viokalist*, *drummer*, *keyboardist*, *gitarist* dan *basist*. Mereka berkolaborasi untuk menampilkan suguhan musik yang kompak. Menurut Pono Banoe (2003, hlm. 42) Combo band adalah satuan musik kecil yang lazim mengiringi penampilan pentas secara improvisasi dan spontan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa band merupakan kelompok yang dibentuk dari beberapa orang yang bermain musik, dan jika dilihat dari jenis alat musik yang dimainkan dari anggota kelompok tersebut, band merupakan satuan musik yang bersifat umum, artinya dapat dibagi menjadi beberapa jenis band. Adapun combo band merupakan salah satu dari beberapa jenis band yang dikenal secara umum dimana combo band ini merupakan satuan musik kecil yang di dalamnya biasa kita ketahui beranggotakan pemain musik drum, bass, gitar, keyboard, dan vokal. Setiap band yang terbentuk mempunyai genre musik yang berbeda-beda Musik secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi 3 kelompok (genre) yaitu: musik seni (mencakup musik klasik), musik populer (mencakup musik pop, rock, jazz, blues, gospel, ska, regee, uderground, dsb), dan musik tradisional (di Indonesia seperti keroncong, marawis, gambang kromong, dsb).

Salah satu personil atau anggota grup band tersebut ada *keyboardist* yaitu pemain keyboard. Kemampuan pemain keyboard pada beberapa band cukup mengesankan. Mereka mempunyai kemampuan memadai, mulai dari kecepatan jari, penguasaan *chord* dan memilih *sound* yang tepat untuk dimainkan dalam mengiringi sebuah lagu. Saat diatas panggung, penampilan mereka cukup memukau dengan gaya dan permainan yang mereka tampilkan. Kreativitas

mereka dalam memainkan keyboard cukup bisa dibilang mengesankan. Mereka yang bisa bermain keyboard dengan baik dalam sebuah band, belajar bermain keyboard secara otodidak atau belajar sendiri di luar pendidikan formal atau secara non formal.

Peran *keyboardist* dalam sebuah band adalah memberi nuansa, membuat acuan iringan pada progresi akor, sebagai melodi dan sebagai pemanis musik dalam band, karena dalam keyboard terdapat berbagai efek bunyi yang bisa menambah nuansa musik semakin indah dan membuat musik dalam band tersebut lebih berwarna dengan menggunakan sound atau efek bunyi yang ada pada keyboard. Selain itu keyboard dalam band juga mempunyai peran sebagai melodi. Sehingga membuat variasi dalam lagu lebih penuh dan lebih bisa dinikmati. Tidak semua genre band menggunakan pemain keyboard, untuk beberapa genre yang menggunakan keyboard seperti pop, jazz, pop rock.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian mengenai proses belajar otodidak untuk meningkatkan kreativitas pemain keyboard band ini adalah 1). Dalam proses belajar, setiap orang mempunyai motivasi yang naik dan turun. Dalam belajar otodidak seseorang bisa mencapai hasil maksimal saat memiliki motivasi yang baik. 2). Seseorang yang belajar otodidak adalah mereka yang seringkali tidak memiliki cukup waktu karena sebagian waktunya sudah digunakan untuk aktivitas pekerjaan. Untuk seorang pelajar masalah yang biasanya terjadi adalah mereka banyak menghabiskan waktu dalam kegiatan akademik di sekolah sehingga tidak mempunyai waktu luang untuk kursus diluar sekolah. Untuk seorang yang sudah bekerja, waktu yang padat dan sibuk di kantor atau untuk mengurus pekerjaan menghambat untuk belajar sesuatu yang membutuhkan waktu yang *intens*. 3). Keterbatasan tempat kursus. Karena untuk belajar keyboard membutuhkan sekolah musik, yang pasti banyak daerah yang belum memiliki sekolah musik khususnya keyboard, sehingga memilih untuk belajar otodidak adalah pilihan yang sesuai. 4). Keterbatasan biaya. Untuk belajar di sekolah musik pasti membutuhkan biaya. Beberapa orang tidak mampu untuk membayar apabila harus kursus di sekolah musik, sehingga memilih belajar otodidak agar lebih

berhemat. 5). Daya konsentrasi yang terbatas. Seseorang yang sudah lelah biasanya memiliki konsentrasi sudah menurun, seperti halnya anak sekolah yang menjalani *full day school*, pasti beberapa mata pelajaran di siang hari sampai sore hari tidak terserap secara maksimal. 6). Keinginan untuk menggali materi belajar lebih. Seseorang terkadang kurang puas dalam mendapatkan pengetahuan dari sekolah akademik ataupun kursus, sehingga memilih belajar otodidak untuk menggali dan menambah wawasan sehingga mendapatkan ilmu sampai titik yang diinginkan.

Self-Directed Learning merupakan salah satu cara belajar yang dilakukan oleh individu untuk dirinya sendiri. Cara belajar yang dilakukan oleh individu untuk dirinya sendiri dalam penelitian ini adalah belajar otodidak dalam bermain keyboard. Pola permainan keyboard yang dilakukan oleh para pemain keyboard dalam komunitas *Band In Bandung* secara umum dikembangkan melalui proses aransemen dan pengolahan kreasi musik. Hasil belajar maksimal diperoleh apabila siswa bekerja menurut kecepatannya sendiri, terlibat aktif dalam melaksanakan berbagai tugas belajar khusus, dan mengalami keberhasilan dalam belajar (Uno dalam Manggala, dkk, 2013, hlm. 4). Melaksanakan berbagai tugas menurut kecepatannya sendiri berlangsung dalam proses belajar secara otodidak dalam grup band setiap individu yang merupakan anggota dari suatu band.

Aprialdi (2014, hlm. 4), metode proses belajar *Self-Directed Learning* dipilih karena dalam metode ini siswa dituntut untuk lebih mandiri, lebih berinovasi serta memiliki rasa tanggung jawab terhadap apa yang akan ia pelajari. Dalam belajar otodidak tidak ada yang membatasi mulai dari menentukan waktu sampai menentukan materi belajar. Oleh karena itu seseorang yang belajar otodidak dituntut memiliki motivasi diri yang tinggi agar proses belajar bisa berjalan dengan baik, sehingga rasa tanggung jawab terbentuk saat proses belajar terjadi.

Dalam penelitian ini, penulis ingin mengetahui proses belajar untuk meningkatkan kreativitas pemain keyboard pada band yang tergabung dalam komunitas *Band In Bandung* yang tidak belajar bermain keyboard di sekolah musik atau secara akademis. Ingin mengetahui kegiatan kreatif saat belajar

bermain keyboard secara otodidak, ingin mengetahui kelemahan dan keunggulan belajar bermain keyboard secara otodidak atau tanpa belajar secara formal.

1.2.Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti perlu merumuskan apa yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini. Secara umum, masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah: “ *Bagaimana Proses Belajar Otodidak Untuk Meningkatkan Kreativitas Pemain Keyboard Dalam Komunitas Band In Bandung?*” Belajar otodidak adalah suatu proses belajar secara mandiri yang dirinci dalam lima pertanyaan penelitian :

1. Bagaimana kreativitas pemain keyboard dalam komunitas *Band In Bandung*?
2. Bagaimana proses belajar otodidak pada pemain keyboard dalam komunitas *Band In Bandung*?
3. Bagaimana kelemahan dan keunggulan belajar otodidak pemain keyboard dalam komunitas *Band In Bandung*?
4. Apa saja faktor pendorong dan penghambat dalam proses belajar otodidak pemain keyboard komunitas *Band In Bandung*?

1.3.Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penilitan yang akan dilakukan adalah:

1. Untuk mengetahui kreativitas pemain keyboard yang belajar secara otodidak dalam komunitas *Band In Bandung*.
2. Untuk mengetahui proses belajar otodidak pada pemain keyboard dalam komunitas *Band In Bandung*?
3. Untuk mengetahui proses belajar otodidak untuk meningkatkan kreativitas pemain keyboard dalam komunitas *Band In Bandung*
4. Untuk mengetahui kelemahan dan keunggulan belajar otodidak pemain keyboard dalam komunitas *Band In Bandung*.
5. Untuk mengetahui pendorong dan penghambat dalam proses belajar otodidak pemain keyboard komunitas *Band In Bandung*.

1.4. Manfaat/Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Mengkaji konsep model belajar otodidak pada pemain keyboard dalam sebuah band.
- b. Mengkaji konsep belajar otodidak bermain keyboard pada suatu band.

2. Manfaat Praktis

- a. Mengkaji dan menemukan aspek praktis proses belajar otodidak pemain keyboard pada band.

1. Bagi Peneliti

- a. Dapat dijadikan acuan untuk mengimplementasikan cara belajar otodidak bermain keyboard dalam sebuah band.
- b. Mengetahui proses belajar otodidak bermain keyboard.
- c. Mengetahui proses kreativitas bermain keyboard secara otodidak.

2. Bagi pemain keyboard yang belajar secara otodidak

- a. Meningkatkan motivasi untuk belajar bermain keyboard dengan belajar otodidak.
- b. Memberikan dampak positif dan menunjukkan hasil atau *progress* yang bagus dalam proses belajar keyboard secara otodidak.
- c. Meningkatkan pemahaman dan kemampuan dalam proses belajar seni musik khususnya dalam belajar bermain keyboard secara otodidak.

1.5. Struktur Organisasi Tesis

Sistematika Penulisan Sistematika penulisan Tesis ini terbagi menjadi 5 bab yaitu:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan dari keseluruhan isi skripsi. Bab ini meliputi latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

Bab ini akan menjelaskan kajian yang relevan dengan penelitian ini serta teori-teori pendukung yang berhubungan dengan judul tesis.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Bab ini akan membahas tentang metode penelitian yang digunakan serta menampilkan hasil analisis dan perancangan yang akan dirancang dalam penelitian.

BAB 4 TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas temuan dan pembahasan yang dikembangkan berisi tentang hasil observasi atau temuan penelitian, hasil wawancara dan pembahasan.

BAB 5 SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi simpulan secara keseluruhan yang diperoleh dari hasil penelitian, implikasi atau dampak yang terjadi setelah penelitian serta rekomendasi yang ditujukan kepada pembaca, peneliti selanjutnya dan untuk pemain keyboard band.